tema de capa

GAME BOY

GÉNERO: RPG
EDITORA: Nintendo
REALIZAÇÃO: Game Freak/Creatures
SITE: www.pokemongold.com

Regresso em grande

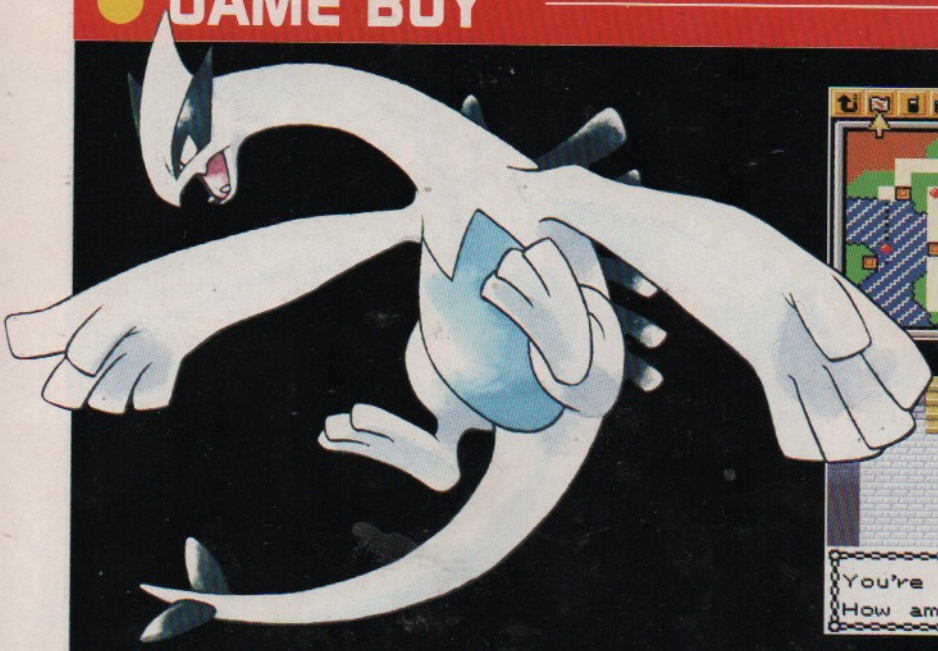
Pokémon GS

Três anos se passaram desde que o jovem treinador Ash derrotou o maléfico, mas divertido, Team Rocket. Ele tinha conseguido derrotar os mestres dos ginásios, ganhou todos os crachás e passou a ser considerado como um verdadeiro mestre, passando a pertencer à Elite. A vida decorria calmamente naquelas terras longínquas, cheias de mistérios por desvendar. O simpático professor Oak continuava com as suas actividades, sempre interessado na pesquisa de Pokémons. Infelizmente, durante muito tempo ninguém ouviu falar de Ash e como consequência a Pokédex foi ficando desactualizada. Assim sendo, tornou-se necessário encontrar um novo candidato ao lugar anteriormente ocupado por Ash.

O professor Elm decide oferecer um Pokémon a um novo candidato a treinador. O seu nome poderá ser Silver, no entanto esse pormenor ficará à escolha do jogador. Silver (chamemos-lhe assim) terá de optar por um entre três Pokémons. Poderá escolher entre um Pokémon de erva, água, ou fogo. Todos eles serão criaturas novas destas versões. Depois de seleccionado o "animal", a personagem receberá uma missão. Terá de ir ao encontro de um amigo do professor Elm que descobriu um ovo muito estranho. Lá, encontrará o professor Oak.

Silver empreenderá uma longa viagem e, pelo caminho, irá descobrindo segredos sobre novas espécies de Pokémon. Como se pode calcular, ele irá capturar algumas novas criaturas durante o percurso e poderá, inclusive,

GAME BOY



combater com alguns treinadores. Obviamente que o objectivo principal continuarão a ser os crachás dos mestres e, para os adquirir, terão de se derrotar os mestres de todos os ginásios.

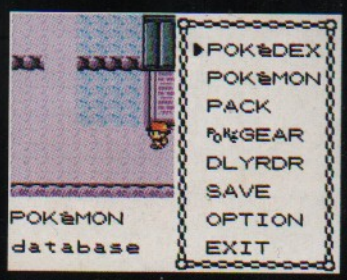
O outro objectivo será evoluir os Pokémons que estão na posse da personagem, o que nas criaturas capturadas ocorre por volta do nível dezassete. No que respeita ao ovo, se for transportado durante algum tempo, nascerá um Pokémon que não é de todo desconhecido.

Estas versões são muito inovadoras. De entre os aspectos a salientar, refira-se o facto de existir um ambiente diurno e outro nocturno (ciclo noite/dia), bem como o facto de algumas criaturas só se avistarem durante a noite. Outro dos aspectos positivos será o facto de os Pokémons procriarem. Ou seja, existe uma diferença real entre machos e fêmeas, tanto no seu aspecto, como nas consequências em juntar ambos. Se ficarem num centro especial, machos e fêmeas darão origem a um novo ovo que poderá até resultar numa versão anterior de um Pokémon. Como exemplo disso, existe a possibilidade de se vir a criar um antepassado do Pikachu, uma criatura denominada por Pichu. No entanto, as possibilidades são muito justas e tanto poderá acontecer, como poderá nascer desse novo ovo um Pikachu perfeitamente normal.

Este título é compatível com as versões Amarela, Vermelha, Azul e também com as dos jogos para Nintendo 64, pelo que será sempre possível descarregar Pokémons de umas versões para as outras, ou efectuar trocas com amigos. Também poderá aproveitar para travar diversos combates e adquirir experiência.

Logo no início do jogo, o professor pergunta que horas são, segue-se o dia da semana. Esses factores virão a influenciar o desenrolar da história, uma vez que alguns eventos se realizam só às terças feiras, por exemplo. O relógio do jogo irá estar em constante funcionamento, mesmo quando a consola estiver desligada. Assim sendo, se for colocada a hora real, esta será sempre idêntica à do relógio do jogador. Convém não esquecer que alguns Pokémons só se avistam durante a noite, e caso se deseje capturar todos eles, será mesmo necessário ligar a consola durante o horário nocturno. Caso se esteja cansado desse ambiente nocturno, será possível, se for pedido à mãe de Silver, adiantar ou atrasar o relógio uma hora. Existem duzentos e cinquenta e um Pokémons neste jogo, sendo que cem deles serão criaturas novas.

No desenrolar das suas aventuras, Silver encontrará algumas personagens bem conhecidas, incluindo o agora mestre de Pokémons Ash, a sua amiga Misty e, como não podia deixar de ser, os azarados membros do Team Rocket. Mais uma vez, esta organização anda a

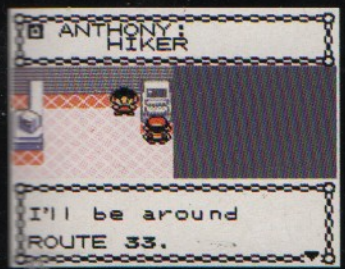


LOCAIS A VISITAR

O mapa apresenta diversos locais que se terão de visitar, no entanto a visita obrigatória será aos ginásios dos diversos elementos. Caso se tenha investido algum tempo nos Pokémons e estes tenham evoluído, a vitória será fácil. Mais difícil será por vezes derrotar o nosso rival. Os seus Pokémons mudam constantemente e alguns possuem ataques paralisantes ou de sono, muito insistentes, que acabam por obrigar ao desperdício de itens de recuperação.

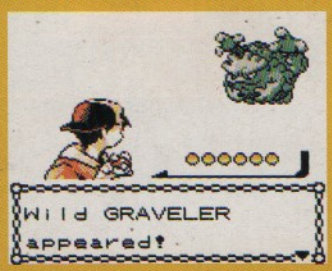
causar problemas, e caberá ao herói desta história salvar os Pokémons das suas garras. Para o ajudar nesta tarefa, poderá contar com várias espécies de elementos diferentes, sendo de salientar a introdução de dois tipos de criaturas com novas propriedades. Existirão agora diversos Pokémons com propriedades tipo Steel e Dark. Estes animais irão ter de passar por formas ainda mais avançadas de evolução, pois nesta versão foram incluídas algumas novas etapas.

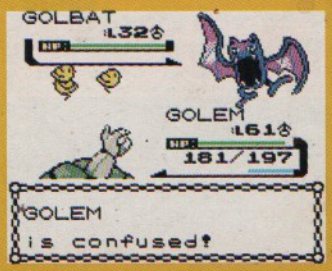
Algumas das criaturas presentes nesta versão ainda não são muito conhecidas, no entanto estes novos tipos de Pokémon - portam-se lindamente em combate e têm um aspecto bastante simpático. Não será difícil ganhar afeição a estes bichinhos, principalmente depois de evoluírem. Eles virão a ser muito úteis em situações de combate com outros treinadores, e durante as viagens quando se atravessam locais desconhecidos,

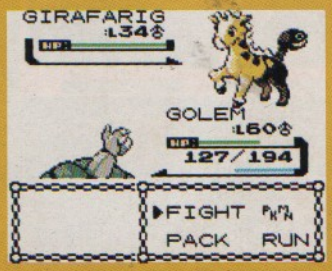


AS BATALHAS

O sistema de batalha é bastante simples. O jogador poderá seleccionar um de quatro ataques, trocar de Pokémon, ou oferecer-lhe um item de recuperação. Também é possível trocar a ordem em que se encontram os Pokémons.







cavernas ou túneis, onde existirem muitas formas novas de Pokémon. Consoante o seu nível, e se for intenção capturá-las, será necessário escolher um Pokémon com nível idêntico, caso contrário o adversário poderá ser derrubado logo à primeira e perde-se uma boa oportunidade de capturar um novo espécime. Um dos que dará mais trabalho a apanhar será o Jigglypuff que consegue levar-nos a acções extremas com a sua perigosa música de embalar e, caso seja vencido em combate, não aparecerá tão cedo.

Aprofundando a questão sobre os Pokémons, possuirão um máximo de quatro técnicas de combate, a partir do ponto em que as tenham aprendido. O treinador terá de decidir se deseja que eles esqueçam alguma técnica para poderem aprender uma nova. Outra inovação será o facto de os Pokémons poderem levar itens de recuperação para os combates. Também poderão aprender algumas novas técnicas de combate através da utilização de itens TM/HM. Estas criaturas, embora nesta versão possam evoluir para estágios mais avançados, continuarão a ter sempre um limite de aprendizagem.

Regressando às aventuras de Silver, ele poderá vaguear pelo

mapa enquanto vai travando combates com outros treinadores, a única forma de acumular dinheiro. Logo no início, conhecerá um rival que também pretende vir a ser treinador. No entanto, esta personagem roubou o seu único Pokémon ao professor Elm e não é nada

CONSOLAS POKÉMON

Já vem sendo hábito a Nintendo aproveitar o lançamento de novos jogos para relançar a sua consola de 64 bits (deve estar já por aí o novo pack com o *Super Mario 64*), e o *Pokémon* não podia ser excepção. A grande novidade é que desta vez não foi apenas a N64 a ter direito a uma nova versão, pois o Game Boy Color também viu o seu aspecto alterado.

Aproveitando o fenómeno mundial que é o *Pokémon*, a primeira novidade foi a Nintendo 64 Pikachu, lançada ainda no ano passado, com o Pokémon mais famoso em relevo. Agora, está prestes a sair a nova versão do Game Boy Color. Neste caso, a consola portátil será amarela e terá impressões do Pikachu em volta do visor. Com estas duas novas versões, a experiência de *Pokémon* promete ser ainda mais divertida e emocionante.

GAME BOY

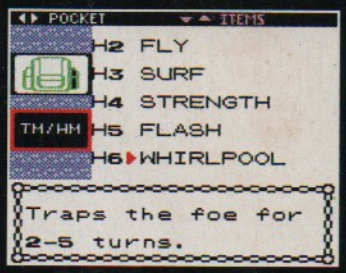
dotada. Embora saiba o suficiente para fazer evoluir o Pokémon, fará com que ele se torne um mau elemento e, como tal, deixa o velho professor bastante preocupado. Esta nova personagem não fará parte das missões de Silver, porém, depois de se ganhar um novo crachá, aparecerá pronta para uma batalha. Os Pokémons que ele irá utilizar variam muito. Aqui aproveito para deixar uma dica: se o resultado do combate não for satisfatório e tiver feito um save após ter vencido o mestre do clube em questão, desligue a consola. Quando a voltar a ligar e começar de novo o combate com esta figura, verá que os Pokémons que ele está a utilizar já não são os mesmos. Isto será muito útil, uma vez que por vezes é possível que Silver não tenha itens de combate ao sono em número suficiente e poderá ficar com os seus seis Pokémons completamente incapacitados.

O número máximo de Pokémons a transportar será de seis. Todos os que forem capturados depois disso irão directamente para o computador de Bill, não que esta personagem fictícia tenha interesse. Então, sempre que se deseje, bastará aceder ao computador dele para fazer as trocas, depositando alguns dos que se têm transportado e retirando outros. Uma vez que existe um limite para aquilo que podem aprender, será muito útil fazer trocas. Algumas criaturas aprendem habilidades que serão essenciais mesmo fora de combate. Os Pokémons mais fraquinhos podem então revelar uma faceta importante, iluminando locais escuros, ou cortando certos obstáculos.

Silver poderá aceitar a ajuda da sua mãe para guardar parte do

APANHA-OS! SÃO 251

UM POKÉMON QUE NÃO FOI CAPTURADO.



O MENU É SIMPLES DE CONSULTAR.

OS NOVOS POKÉMONS NÃO PERDERAM O SEU ENCANTO.

CRONOLOGIA

Pokémon Red/ Blue (Game Boy Color)

Este foi o jogo que iniciou todo o fenómeno *Pokémon*. Lançado em Dezembro de 1999 na Europa, tornou-se imediatamente um sucesso de vendas. O mesmo tinha já acontecido na América e no Japão (onde o jogo tinha sido lançado já em 1996). As versões Red e Blue são idênticas em tudo menos nos pokémons. Apesar de a maioria (139) ser comum a ambas, cada uma delas conta com 11 espécies exclusivas.

Pokémon Stadium (Nintendo 64)

Na Europa, *Pokémon Stadium* foi o primeiro título da série a ser lançado para a Nintendo 64. Muitos dos não possuidores de Game Boy podem ter considerado isto a oportunidade perfeita para conhecer os pokémons, mas o jogo era direccionado para quem possuía Red ou Blue, não tendo grande apelo para novatos. Para os fãs foi a oportunidade de ver os seus pokémons favoritos lutarem em 3D, algo que só por si justificava a compra.

Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition (Game Boy Color)

Esta nova versão de *Pokémon* foi lançada no nosso país no Verão do ano passado. Apesar de ser praticamente idêntica à Red e Blue, voltou a ser um sucesso de vendas devido a centrar-se em Pikachu, o mais popular monstrinho.
A maior diferença era que este era o nosso primeiro pokémon, havendo também algumas novas espécies e modos de jogo.

Pokémon Pinball (Game Boy Color)

Este foi um dos dois títulos que marcaram a presença *Pokémon* no Natal de 2000. Este jogo era uma interessante variante do tema de *Pokémon*, que misturava o já habitual coleccionismo de monstrinhos com um jogo de Flippers. Em vez de lutas e afins, era através da nossa perícia nas mesas que conseguíamos capturar e fazer evoluir as várias espécies.

Pokémon Snap (Nintendo 64)

O outro título a arrasar nesse Natal foi a segunda visita de *Pokémon* à N64, desta vez na forma de *Snap*. Neste jogo tínhamos de explorar uma ilha de forma a conseguirmos fotografar todos os pokémons existentes, de preferência em poses criativas. Um jogo interessante, com muitos segredos, que fez a delícia dos fãs.

Pokémon Trading Card Game (Game Boy Color)

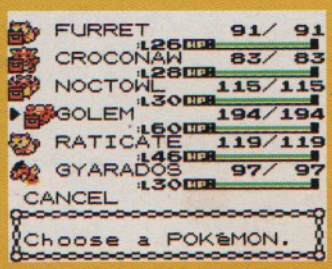
Novo ano, novos jogos. Ainda estava 2001 a começar e havia já nas ruas um novo título de *Pokémon*, de seu nome *Trading Card Game*.

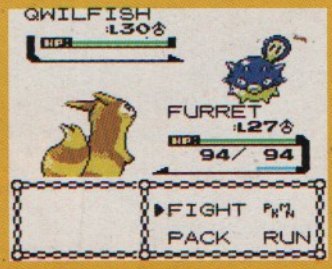
dinheiro e, por vezes, será surpreendido com os seus bons investimentos. O objectivo aqui será poupar. Convém aceitar esta proposta, pois mais tarde os itens serão tão caros que será difícil conseguir juntar dinheiro.

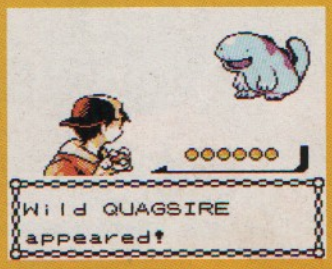
Outra das inovações, e até aqui já foram referidas várias, será o facto de agora a personagem principal possuir um dispositivo que funciona como um telemóvel. Desta forma, poderá sempre incomodar um dos professores, Oak ou Elm, para lhes pedir pistas, entrar em contacto com a mãe, e ainda receber mensagens de outros candidatos a treinadores, muito úteis pois contêm informações sobre eventos que sucedem apenas em certos dias da semana. Alguns Pokémons também só se avistarão em certas alturas, por isso refira-se mais uma inovação. Em quase todas as residências existe um rádio que transmite um programa sobre Pokémons. Neste programa são referidas as zonas em que se encontram algumas destas criaturas. Ainda no âmbito das inovações, o menu de itens, ou seja, a mochila do treinador, permite agora muito mais arrumação. Os itens estarão então separados por categorias.

DESENVOLVER POKÉMONS

Existem alguns truques que fazem com que os Pokémons mais fracos evoluam, sem que para isso se tenha de perder muito tempo. Uma técnica que resulta com uma certa facilidade é colocar o Pokémon no primeiro lugar da lista. Sempre que houver uma batalha, esse Pokémon será o primeiro a ser chamado, no entanto depois pode seleccionar-se um outro mais forte. No final da batalha, os pontos de experiência serão repartidos igualmente pelos Pokémons que forem chamados.







Por fim, refira-se uma das missões principais que será capturar todos os Pokémons para que a Pokédex fique finalmente actualizada. Essa missão foi destinada a Silver pelo professor Oak que ficou impressionado com as capacidades de treinador deste jovem, bem como com a sua relação com os seus Pokémons. Para esse efeito, nem sempre será necessário capturar o animal em questão, bastará que este seja identificado, ou seja, avistado. Caso ele não seja capturado, na Pokédex ficará o seu nome e tipo de elemento, embora permaneçam desconhecidas algumas das suas características, tais como o tamanho ou peso. De qualquer forma, apenas estarão disponíveis quatro caixas, cada uma delas capaz de armazenar vinte Pokémons dentro do computador de Bill. Como tal, será necessário libertar alguns Pokémons para dessa forma se arranjar o espaço necessário à entrada de mais do que esse número limite de oitenta.

Silver irá viver aventuras únicas, interagindo durante o desenrolar da história com diversas figuras cheias de sabedoria e que lhe irão ensinar tudo o que ele precisa de saber para se tornar num mestre e conquistar os oito crachás dos diversos ginásios de diferentes elementos.

Fernanda Andrade

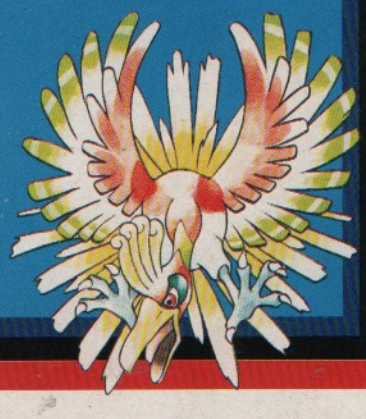
Este é basicamente uma versão digital do jogo de cartas coleccionáveis que tanto sucesso tem atingido. Para os fãs, era também uma excelente hipótese para poder jogar com aquelas cartas raras que nunca conseguiram arranjar.

Pokémon Puzzle League (Nintendo 64)

Ao mesmo tempo que Gold e Silver se preparam para fazer a sua explosão no Game Boy, um título mais discreto é lançado na N64. *Puzzle League* é um jogo de puzzles ao bom estilo de *Tetris*, *Baku Baku* e especialmente *Puyo Puyo*. O objectivo é conseguir juntar três peças da mesma cor e conseguir com que o nosso oponente perca primeiro. Claro que, como não podia deixar de ser, este jogo conta com a presença de Ash e do tão adorado bichinho amarelo, Pikachu.

Pokémon Gold/ Silver (Game Boy Color)

Finalmente, a tão esperada e verdadeira sequela de Red e Blue chega ao mercado Europeu. Na América, foram vendidos vários milhões de unidades nos primeiros três meses, o mesmo acontecendo no Japão, o que prova que a Pokémania está bem de saúde. Para saberem mais sobre este jogo, leiam a análise completa, recheada com todos os pormenores.



Pontuação 95

GRÁFICOS	90
Bem conseguidos	
SOM	85
Muito agradável	
JOGABILIDADE	95
Excelente	
DIVERSÃO	97
Não falta	

OPINIÃO FINAL

Este jogo consegue ser muito inovador, divertido, cheio de novas personagens e aspectos positivos. Os fãs da série vão adorar e os apreciadores de RPGs também. É muito bom e recomenda-se vivamente.